Axel de Macèdes, neveu de l'empereur, est un homme brillant et ambitieux. Son oncle ne lui a jamais caché qu'il lui succèderai s'il arrivait à se montrer digne de la fonction.
Jusqu'à présent Axel de Macèdes semble être le parangon des vertus dérigions. Très cultivé et intelligent, il brille aussi sur le champ de bataille où ses campagnes dans le nord ont tenu en échec les piorads. Il soutient depuis plusieurs années que les vorozions ne sont pas matés et pourraient se révolter à tout moment. Pour le moment personne n'a attribué de crédit à ses déclarations car les profits engrangés par la noblesse dans ses provinces sont importants et une bonne part échappe à l'impôt. La venue d'un gouverneur intègre et ambitieux gène beaucoup de monde mais devant l'insistance de son neveu, l'empereur a finit par céder.
Dans deux mois ; Axel de Macèdes pénétrera à Nerolazarevskaya en tant que représentant de l'empire. Evidement sa présence risquerai de compromettre la rébellion en cours de préparation.

Officiellement Axel de Macèdes n'est pas porteur d'arme. Toutefois, il rémunère 5 porteurs d'armes mineures dérigions en tant que garde du corps et dispose d'une garde d'élite de 50 guerriers non porteurs. Il est en permanence accompagné au minimum des porteurs.(ensuite par les pjs embauchés comme gardes du corps) Par ailleurs, Axel n'est pas aimé d'une partie de la noblesse de nerolazarevskaya et a déjà fait l'objet de tentatives d'assassinats par des porteurs d'armes. A deux occasions les spadassins ont réussit à massacrer ses gardes pour finalement être vaincu par un mystérieux porteur surgit au dernier moment et repartit aussitôt. Axel a affirmé ne rien savoir de son sauveur mais verse régulièrement et ostensiblement de grosses sommes à la guilde des mercenaires.

Dame léona s'est débrouillée pour faire engager les pjs au sein de la garde personnelle d'axel, ceux-ci seront alors extrêmement bien placés pour comploter discrètement contre ce dernier, recueillir des informations sensibles et réussir à le discréditer.

La guilde des mercenaires de Pôle :

Léona ayant fait pression sur la guilde pour que celle-ci embauche les joueurs, ceux-ci auront droit à un entretien d'embauche.
Attention Monsieur de Macèdes est un très très gros client, qui n'hésite pas chaque année à donner de grosses sommes pour participer à l'effort de guerre de la guilde.
Les joueurs qui sont pistonnés par d'autres relations (léona connaît bien quelqu'un qui couche avec quelqu'un qui connaît quelqu'un d'important de la guilde) Seront vus d'un mauvais œil par le recruteur, qui leur expliquera en long en large et en travers le respect d'un contrat, le travail des juges, ce qui arrive à ceux qui essayent de doubler la guilde…etc… (en fait tout cela est fait pour tenter de faire comprendre aux pjs que si ils tentent un assassinat ou tout du moins une attaque frontale sur De Macèdes, ils en subiront les conséquences…)

En guise de combat de découverte du jeu, faites tester l'habileté des joueurs au combat, chacun combattra dans les arènes de la guilde, contre 2 ou 3 fauves, bien sur ce spectacle et payant et la guilde en profite pour se faire un peu de blé. En dehors de ça la mission sera payée 30 Rams par jour.

Nous voilà donc avec des joueurs censés neutraliser celui qu'ils doivent protéger, pour ne pas défaire leur contrat et s'attirer les foudres de la guilde, il faudra qu'ils soient très discrets, jouent sur l' intrigue, ou embauchent des assassins (attention alors à être très discret, et lors de l'attaque à ne pas trop se montrer inactif, on trouve toujours un autre garde jaloux pour vous dénoncer…)

Le but des joueurs est de neutraliser Axel et de faire en sorte que l'empereur ne désire plus l'envoyer à nerolazarevskaya, bien que Ahlar ne leur ai pas demandé de l'éliminer physiquement mais plutôt politiquement cette option n'est pas exclue ; aux joueurs de choisir selon leur style mais l'option de la violence brute doit être rendue difficile et n'est pas très conseillée si les pjs veulent pouvoir un jour sortir de Pôle vivants, à moins qu'ils soient très discrets (tuer le neveu préféré de l'empereur c'est quand même pas rien !).
En effet ce que personne ne sait c'est Axel de Macèdes est porteur d'une arme pro dérigion particulièrement ambitieuse : Sneaker (voir FdlN). Il n'y a pas de porteurs mystérieux en fait chaque fois qu'Axel est menacé directement et qu'il n'y a pas de risques d'être remarqué Sneaker apparaît brutalement et dispose de la source du danger.
Sneaker dispose des caractéristiques présentées dans FdlN avec les pouvoirs supplémentaires suivants : Précognition de Combat, Protection Accrue (+10 en permanence). Autant dire que Sneaker doit être à même d'éliminer efficacement tout porteur affaiblit qui approche trop près.

Les pjs en tant que gardes du corps, passent la journée avec axel, il y a cependant un système de roulement et ils peuvent s'échapper 2-3 heures par jour.

Les journées types d'axel, sont constituées d'un entraînement sérieux au combat toute la matinée avec Marcel N'jobo qui il y a à peine 2 mois était gracié par l'empereur suite à la révolte de gladiateurs, c'est aujourd'hui le coach privé de de Macèdes (les joueurs le prendront peut-être pour le porteur mystérieux...), puis de visites à droite et à gauche dans l'après midi (la dernière expo d'un artiste à la mode ou celle de la cousine cynisse qui s'essaye à l'art moderne, un spectacle de danse,...) le soir il se rend dans des soirées mondaines ou il tisse les liens des alliances futures.

Toujours est-il que plusieurs soirs par semaines, Axel sort discrètement de sa propriété pour rejoindre sa bien aimée aux extases éternelles.

Les informations au sujet d'Axel peuvent être obtenues au sein des Terrasses Blanches (au cours des soirées, les pjs pourront poser quelques questions, ils seront bien sur toujours vus comme de sombres barbares, sauf si dérigion, et n'auront l'attention que de quelques illuminés intéressés par le destin d'un porteur de dieu, ou intéressées par cette imposante musculature et tout ce que l'on peut en faire...)

Là les personnages devraient pouvoir avoir connaissance des opposants principaux du moment à Axel.

Arnelle Cynisse : autre nièce de l'empereur et juste derrière Axel dans la liste de succession. Elle tient une galerie d'art.
Paranoïaque et débauchée, elle est persuadée que ses échecs politiques sont le fait d'Axel, elle peut être utilisée pour lancer toute sortes de campagnes calomnieuses par des porteurs compréhensifs et généreux de leur personne.
Elle désire que Axel soit renvoyé dans le nord et qu'il finisse un jour ou l'autre par se faire tuer.

Simeon Ferrières : Suradar lâche et incompétent ce noble désirait le poste de gouverneur qu'il voyait comme une sinécure. Il cherche a engager des assassins à lancer sur Axel mais n'a pas encore trouvé de volontaires.
Il pourra fournir de l'aide aux pjs (par exemple : épice cendre d'oephis qui augmente le désir de sexe pour aider à discréditer de macèdes, et le rendre moins méfiant et plus prompt à rendre visite à sa bien-aimée rose)

Seule une filature d'Axel permettra de lui trouver une liaison avec une habituée des Extases Eternelles si les personnages découvrent cette liaison, ils pourront faire chanter axel et le forcer à se découvrir par amour pour sa belle. L'identification de cette dernière est délicate mais un porteur discret et patient peux le découvrir.
Axel est véritablement tombé amoureux de cette jeune fille de bonne famille mais ignore son identité.
Cette fille qui se fait appeler rose (noémie de Toubert), est en fait une jeune noble dont la famille en déchéance et criblée de dette perds peu à peu le pied ; elle à décidé seule d'exercer ce commerce, et exerce comme toutes les nobles qui s'adonnent à ces services de manière masquée.
Elle sait très bien qui est Axel, et ce depuis leur première rencontre, et à cherché à le séduire pour sortir sa famille de ses problèmes.

Death :

Death à passé 10 ans dans les eaux du port à cause de sneaker et de son porteur Axel, c'était peu de temps après la rencontre de Axel et Sneaker.
Death trop incontrôlable et dangereuse, causait alors le chaos dans plusieurs quartiers de Pôle et notamment dans le quartier dont le père de Axel était responsable. _ Voyant là un trouble à l'ascension politique familiale, Sneaker prit la grave décision de faire disparaître Death en se disant qu'une arme tellement incontrôlable était sûrement mieux au fond de l'eau.

Aujourd'hui, un jeune gamin du port, qui passe son temps comme les autres à plonger dans les aux troubles à la recherche de trésors perdus est tombé sur un trésor d'une toute autre nature : Death.
Ce gamin, Firmain, à 15 ans, et contrôlé par Death va chercher à retrouver Axel et à le tuer.
Une fois qu'il aura trouvé les pjs Firmain, maigre, loqueteux, mais la bave aux lèvres et la haine en guise de motivation se jettera sur Axel.
Faites intervenir cette scène après l'enquête ; elle pourra confirmer les soupçons si les pjs laissent faire et même si ils tuent firmain.
Pendant la charge, les armes des pjs entendront Death hurler : « Sneaker, soit maudite, tu vas rencontrer Death ! ! ! »
Une fois firmain tué, un des badauds plus rapide que les autres qui observait la scène se saisit de death et s'enfuit, après course poursuite les pjs se retrouvent seuls face à death, encore sous le choc de la mort de son porteur.
Aux pjs de choisir de cacher cette dernière et de revenir voir axel, en simulant avoir perdu la trace du nouveau porteur.
Le but est ici que les joueurs récupèrent Death, et se rendent compte qu'en tant qu'arme très puissante et un peu conne elle pourrait leur être très utile.

La seule et unique pensée de Death, qui tourne à l'obsession c'est de trouver un porteur Piorad et de se venger de Sneaker !
En aucun cas Death ne réussira à tuer Axel, celui-ci préférera fuir si il voit qu'il ne peut pas gagner la partie.

Les porteurs devraient pouvoir penser (avec votre aide) à mettre au point le plan suivant :

Il savent que Axel est porteur de Sneaker, ou s'en doutent fortement, le démasquer publiquement, le fera à coups sur (ou en orchestrant des pression de la part de arnelle sa cousine), retourner au front nord de la citadelle des glaces. Maintenant, rappelons aux pjs leur objectif secondaire, créer une guerre dans le nord. Pourquoi ne pas utiliser le désir de vengeance de Death pour la rendre responsable d'une guerre de vengeance contre Sneaker, avec pour cela une attaque en règle de la citadelle des glaces, en plus Death est très connue et très appréciée en territoires piorads essayez de faire cerner à vos pjs la personnalité de death, bourrine à fond, ne vivant que pour le sang et la guerre... en gros ; le pigeon idéal pour mener l'assaut contre la citadelle.
Les pjs auront donc toutes les cartes en main, à ce moment du scénar.
Il leur restera à conserver Death dans un coffre, pour qu'elle ne fasse pas d'esclandres avant l'heure, et confondre Axel pour qu'il retourne sur le front du nord.

Dénouement possible :

Les personnages réussissent à orchestrer des campagnes calomnieuses des plus sordides en s'appuyant sur arnelle Cynisse et Simeon Ferrières(zoophilie, corruption,...) et l'étoile d'Axel sera ternie pour un temps. Il sera nommé de manière disciplinaire dans le nord par son oncle.

Les personnages optent pour la manière forte ou harcèlent Axel pour découvrir l'identité de son ange gardien, ils finiront fatalement par découvrir qu'Axel est un porteur. Toute arme tombant dans les pattes de Sneaker devra prêter serment de ne pas divulguer le secret de Sneaker.
Sneaker se montrera arrangeante, ce n'est pas le genre à vouloir faire d'esclandres et ne tuera pas le porteur en échange de la promesse de l'arme.
Si les armes lui parlent de leur volonté de faire tomber le régime dérigion dans les provinces vorozion, Sneaker sera farouchement opposée, elle leur expliquera qu'elle ne leur en veut pas personnellement mais que la chute de l'empire contrarie énormément ses plans et qu'elle ne laissera pas les choses se passer ainsi.
Elle usera alors de tous les moyens en sa possession pour stopper les pjs (appeler la garde au secours en accusant les pjs d'avoir voulu le tuer et donc par la même rompre leur contrat et avoir les juges sur le dos et toutes les patrouilles de Pôle est un de ces moyens...).

Enfin si les personnages enlèvent la bien aimée d'Axel, ce dernier dansera sur leurs airs pendant deux semaines au terme desquelles Sneaker convaincra Axel de l'oublier. Aux personnages de trouver que faire faire à Axel pendant cette période.

les personnages ont découverts l'existence de Sneaker et organisent un démasquage public. Axel est hors de course, pour garder la face il prétendra n'être porteur que depuis peu, et retirera donc sa candidature à un poste politique, pour retourner sur les champs de batailles du nord.

Dans tous les cas c'est Siméon Ferrières qui héritera du poste de gouverneur.

Personnages :

Axel de macèdes : Derigion Porteur Armé de Sneaker telle que décrite dans les FdlN

Siméon Ferrières : Dérigion Leader

Lénona de biseau Latorre : Dérigion Porteur Armé de **Alhar** : pouvoirs de type contrôle mental, ou protection.

Armelle Cynisse : Derigion normal